



TURBO CHALLENGE 2



presents

LOTUS Turbo Challenge II

by
Magnetic Fields



Loading Instructions

Commodore Amiga

1. Turn on your computer and monitor.
 2. Plug your joystick into port number 2.
 3. Insert your Lotus II game disk into the default disk drive.
- The game will now load automatically.

Atari ST

1. Insert your Lotus II game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Lotus Turbo Challenge II

For Grendon Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge has been one of our most successful titles ever. It has met with both critical and commercial acclaim, and when we released it, we thought "What can you do to beat that?" We didn't think that we could add anything, but the people who bought Lotus Esprit told us differently. Within days of the original release, we were receiving bundles of mail that said "Brilliant game, but what if..."



What if we introduced a full screen single player mode?
What if we introduced a machine to machine link

up allowing up to four players?

What if we added more cars? Oncoming traffic? Weather conditions? City Driving? Night Driving? Fog?

Now's your chance to find out.

Playing Lotus Turbo Challenge II

Once you have loaded Turbo Challenge II, an introduction sequence will begin. Hit the fire button on your joystick to skip past this. The next thing presented on screen will be the main options screen. To alter anything, simply move your joystick around. The red box will move around, and whichever option is currently surrounded by the red box is the available option. Most options offer two choices, and pressing fire when an option is highlighted will flip between the two.

The following options are offered.

Player One Name(1)

If you wish to change the name, simply highlight this option and type in your new name.

Password(2)

To enter a password, highlight this option and type in a new password.





Player Two Name (3)

As for Player One.

Acceleration for Player One (2)

This allows you to chose wether pushing forward or pushing the fire button will accelerate your car. The effect this has on the other controls is as follows:

	Forward Accel	Fire Button Accel
Accelerate	Forward	Fire Button
Brake	Back	Back
Steer L/R	Left	Left
Steer Right	Right	Right
Change Up	Forward and Fire	Forward
Change Down	Backward and Fire	Backward



Other Keys

F10 Pause Esc Restart game.

One or Two Players (1)

Chose number of players. How to chose more than

two players for lock up games, and full screen two player games is explained later

Acceleration for Player Two (8)

As player one

Manual/Automatic Gears: Player One (4)

Player one choses gear type

Two Computer Link Up(8)

Manual/Automatic Gears: Player Two (6)

Player Two choses gear type

Player one Control (10)

Joytick only for player one, so this is non functional

Start Game (11)

Choosing this option and pressing fire will take you to the first stage of the race with all the current options

Player two Control (12)

Player two can either use a joystick in the second post, or the computer keyboard. If the keyboard is chosen, the following keys are used to control the car

Forward	L
Backward	.
Left	Z
Right	X
Fire	Space Bar



Stages and Checkpoints

The game is played over a number of stages, eight in total, each one made up of a number of checkpoints which will vary between nine and ten depending upon the stage. The player must reach the next designated checkpoint within the allotted time in order to continue racing. The objective ultimately, is to reach the final checkpoint on any stage ahead of your opponents, and within the given time.

Each stage takes place in a different part of America, and each has a password which will allow you to start on that stage in future races. Each has it's own hazards and dangers, from ice to giant boulders. The stages, which will also determine whether you drive a Lotus Esprit or a Lotus Elan, are in the following order:

The Stages

Forest: Five Checkpoints

Dense trees line this stage, and you will find water, trees and logs strewn across the track. Hitting a log, however, will cause the car to do a spectacular jump, which can be used for overtaking or jumping over other hazards.



Night: Seven Checkpoints

The darkness will be your biggest enemy, as it will make the track beyond a certain distance obscure to you. This stage also contains some long tunnels, but it is a relatively fast section of the race.

Fog: Eight Checkpoints

Unlike this one, this is one of the more difficult stages, with fog serving to obscure your vision to a very high degree. Low visibility and twisting roads will make this section very difficult.

Snow: Six Checkpoints

Trees and bushes could again prove to make the going difficult on this section. Add to this the driving snow, ice patches and lighter than light steering and you know you've got a challenge on your hands.

Desert: Ten Checkpoints

Not the easiest surface to race on. Try to stick to the centre of the road, where there is less sand to clog up your car. Towards the edge there will be more sand, and in some places small sand drifts will prove hazardous.

City: Eight Checkpoints

There are two lanes in this stage, and it's up to you whether you want to take chances. If you cross over into the right hand lane, there will be less traffic going in your direction, but a lot more coming towards you. This is very difficult. In addition, there are also lorries crossing your path at the intersections. You could avoid them, but managing to drive underneath them will earn you extra points.



Marsh, Ten Checkpoints

Oil and Water make the going tough, but on this stage you'll be given some help in the shape of green time bonuses to be found on the road.

Storm Six Checkpoints

Wild rain, thunder and lightning serve to slow you, but again there's extra help on hand for the final stage of the race. Red turbos, which are activated as soon as you pick them up, will give you an extra burst of speed.

Racing

If you choose one player, then you will be presented with a full screen view of the first section once it has loaded. The screen layout is as follows:

Your speed is indicated in the top left hand corner of the playing screen, with your revs directly underneath, and your gear underneath this. In the top right hand corner is your score, with the relative position indicator if you are in multi-player mode below this, and your time remaining beneath this.

Two/Three/Four Player Options



If you choose a multiple player option, another icon will appear on the screen underneath your score. This indicates the positions of the other players relative to you. In the example shown here, which is Player One in a four player game, the central vertical bar represents the position of

Player One, and so any player to the right of this is in front of Player One, and anyone to the left is behind. As it is shown here, it indicates that Player Two, forward of the central bar, is just in front of Player One. Player Three is leading, and Player four is in last position. In multi player mode, if one player finishes a stage, then all players will begin the next stage, regardless of performance on the last.



Linking Two Computers

Linking two computers is possible with Lotus II. Two Amigas or two STs can be linked, offering a number of new opportunities. Obviously, each machine will need a copy of Lotus II. Two players can now race, each with a full screen view. Alternatively, three or even four players can race simultaneously, with a split screen view.

You will need to purchase a null modem cable to link the serial ports of the two computers. There is a form on page 38 which allows you to buy a null modem cable direct from Greenlan for just £9.99. Once the two computers are connected to each other, you need do no more, except select the two computer link up option indicated on the main menu above. If you wish to have three players, select one player run



one computer, and two player on the other. Obviously, if you wish to have four players, then you select two player on both machines.

Any Problems?

If you have problems loading Lotus II, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.



Instructions De Chargement

Commodore Amiga

- 1 Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur
- 2 Connectez la manette de jeu au port numero 2
- 3 Inserez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture implicite. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

Atari ST

- 1 Inserez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture implicite
- 2 Connectez la manette de jeu au port numero 2
- 3 Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

Lotus Turbo Challenge II

Pour nous, à Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge représente le titre qui a rencontré le plus de succès. La presse commerciale a été de pair avec les langages des critiques et lors de son lancement nous nous disions, "Que peut-on faire de mieux?" Nous ne pensions pas pouvoir l'amoindrir, et pourtant, ceux qui ont acheté Lotus Esprit ont été convaincus du contraire. Quelque jours ont suffi après le lancement pour recevoir des piles de lettres du genre "Superbe jeu, mais vous ne pouvez pas..."



Vous ne pourrez pas introduire ce mode plus d'une fois par jeu en solo ou ? Vous ne pourrez pas introduire ce laps d'ordinateur et ordinateur qui permettrait à quatre joueurs de jouer simultanément ?

Vous ne pourrez pas ajuster d'autres valeurs ? De la circularité dans les deux sens ? Des changements météo ? De la coexistence de ville ? De la coexistence de nuit ? De l'inspiration ?

Voyez le résultat.

Le Jeu

Une fois le chargement de Turbo Challenge II effectué, la séquence d'introduction commence. Appuyez sur le bouton Fee de la manette de jeu si vous voulez suiter cette partie. L'écran d'options principal s'affiche alors à l'écran. Pour charger ce option, il suffit de faire bouger la manette de jeu pour déplacer le rectangle rouge. L'option disponible est encadrée de rouge. Vous aurez ce général deux choix possibles par option et vous passez de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton Fee de la manette de jeu quand l'option est sélectionnée.

Les options sont les suivantes :



Joueur Numéro 1 (1)

Pour charger ce option, il suffit de mettre sélectionnée cette option et de taper le bouton Fee.



Mot de Passe (2)

Pour entrer le mot de passe, mettez sélectionnée cette option et appuyez sur le bouton Fee.

Joueur Numéro 2 (3)

(comme pour le joueur Numéro 1)

Accélération pour Joueur Numéro 1 (7)

Vous pouvez choisir d'accélérer, soit en direct, soit en appuyant sur le bouton Fee. L'effet produit sur les autres contrôleurs est le suivant :

	Accel Avant	Accel Feu
Accélérer	Avant	Bouton Fee
Freiner	Arrière	Arrière
Vers gauche	Gauche	Gauche
Vers Droite	Droite	Droite
Change Up	Avant et Feu	Avant
Change Down	Arrière et Feu	Arrière



Autres touches:

F10

Pause

Esc

Redémarre le jeu

Un ou deux joueurs (5)

Choisissez le nombre de joueurs. La procédure consistant à choisir plus de deux joueurs et à relier plusieurs ordinateurs est expliquée plus loin, ainsi que le jeu plein écran à deux joueurs.

Accélération pour Joueur Numéro 2 (9)

Comme pour le joueur Numéro 1

Vitesse Manuel/Automatique: Joueur Numéro 1 (10)

Le joueur Numéro 1 choisit le type de vitesse

Relier deux ordinateurs (8)

Vitesse Manuel/Automatique: Joueur Numéro 2 (6)

Le joueur Numéro 2 choisit le type de vitesse

Joueur Numéro 1 Contrôle (10)

Seulement la manette de jeu pour le joueur numéro 1

Démarré le jeu (11)

Choisissez cette option et appuyez sur Feu pour démarrer la première étape de la course avec les options existantes



Joueur Numéro 2 Contrôle (12)

Le joueur Numéro 2 peut se servir, soit d'une

manette de jeu connectée au deuxième port, soit du clavier

Les touches suivantes au clavier servent à contrôler la voiture

Avant L

Arrière

Gauche Z

Droite X

Feu Barre d'espace

Stades et Étapes

La jeu consiste en un certain nombre de stades (actuellement 8) comportant chacune un nombre d'étapes, qui varie selon les stades de six à dix. Il faut que le joueur atteigne l'étape suivante dans le temps qui lui est imparti s'il veut pouvoir continuer la course. L'objectif est donc d'atteindre avant vos adversaires l'étape finale de chaque stade et ceci dans le temps donné

Chaque stade se situe dans une région différente d'Amérique et comporte un mot de passe vous permettant de démarrer la course à cet endroit lors d'un autre jeu, si vous le desirez

Chacun comporte ses propres dangers allant du verglas aux rochers géants. Les stades ou cours desquels il vous sera attribué de conduire une Lotus Elan, figurent dans l'ordre suivant:



Les Stades

Forêt: Cinq Étapes

Dans ce stade, vous trouverez des arbres de chaque côté ainsi que des obstacles sur la route de genre troncs d'arbres, bûches et flaques d'eau.

Si vous percelez ces bûches, la voiture fera une embardée spectaculaire, ce qui peut être utile pour doubler au lieu de rester par-dessus des obstacles.

Nuit: Sept Étapes

L'obscurité est ici votre plus grand ennemi car vous ne pouvez pas voir la route à distance. Vous rencontrerez également de grands trous, mais dans l'ensemble cette section de la course est assez rapide.

Brouillard: Huit Étapes

Ce n'est pas le cas pour celles-ci qui s'avèrent l'une des sections les plus difficiles de la course. Le brouillard rend dramatiquement votre champ de vision. La mauvaise visibilité combinée avec des routes sinueuses rend la conduite très difficile.



Neige: Six Étapes

À l'exception de quelques contributions, les courses à neige sont votre progression malaisée. Ajoutez-y la neige et rafale. Les plaques de verglas et couler le toit d'une direction très capricieuse. Vous avez là un challenge à surmonter.

Désert: Dix Étapes

Ce n'est certainement pas la surface sur laquelle se roule le plus facilement. Essayez de garder le rythme de la route car c'est l'endroit où il y a le moins de sable. Sur les côtés de la route se trouve le plus de sable et des petites dunes qui pourraient s'avérer dangereuses.

Ville: Huit Étapes

Dans vos deux ce stade et d'autres vous qui décidez de prendre des risques ou non. Si vous roulez sur la voie de droite, il y aura moins de voitures et vous serez plus vite, mais plus de voitures dans le sens inverse qui se dirigent vers vous. Extrêmement difficile à manœuvrer. Vous rencontrerez également des camions et devrez traverser aux intersections. Vous pouvez les éviter, mais si vous arrivez à passer ce stade vous gagnerez des points supplémentaires.

Mars: Dix Étapes

L'huile et l'eau de vos freins ne sont pas la tâche, mais on vous offrira de l'aide si ce stade vous trouverez sur la route des boîtes de temps.

Tempête: Six Étapes

La pluie torrentielle, le tonnerre et les débris volants ne sont pas beaucoup votre avantage, mais ce vous offre de l'aide pour ce dernier stade de la course. des arbres rasés qui s'activent des qui vous les piquent et qui vous donnent ce regain de vitesse.



Course

Si vous avez choisi ce seul joueur, la première section après le championnat s'affichera ce plan écran. L'écran est organisé ainsi :

Votre vitesse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu, directement au-dessus du nombre de tours et de la vitesse actuelle. Votre score est situé dans le coin supérieur droit, directement au-dessus de l'indicateur de position relative (si vous êtes en mode multi-joueurs) et de décompte de temps restant.

Options Deux/Trois/Quatre joueurs

Si vous avez choisi l'option de jeu à joueurs multiples, une icône supplémentaire est affichée à l'écran en-dessous de votre score, pour indiquer la position relative des autres joueurs par rapport à vous. L'exemple ci-dessous est celui du Joueur Numéro 1 dans un jeu à quatre joueurs. La barre verticale centrale représente la position de Joueur Numéro 1, (ce joueur doit la position est plus à droite de celle-ci sera devant le Joueur Numéro 1), tandis que ces positions à gauche de celle-ci indiquent que le joueur se trouve derrière le Joueur Numéro 1. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Numéro 2 est placé devant le Joueur Numéro 1 (position de la barre à droite de la barre verticale centrale). Le Joueur Numéro 3 est en tête de la course, et le Numéro 4 en dernière position. En mode multi-joueurs, si les des



joueurs terminent ce stade, tous les joueurs commenceront le stade suivant, sans prendre en compte leur performance au dernier stade.



Relier Deux Ordinateurs

Vous avez la possibilité de relier deux ordinateurs avec Lotus II. Deux Amiga, deux Atari, ou bien un ST et un Amiga peuvent être ainsi reliés pour offrir des fonctions supplémentaires. Chaque ordinateur devra cependant avoir une copie de Lotus II. Ainsi, deux joueurs peuvent faire une course tout en ayant chacun une vue en plein écran. Trois ou même quatre joueurs peuvent faire une course en simultané avec une vue ce demi-écran.

Afin de relier entre eux les ports série des deux ordinateurs, vous devez acheter ce câble de type "modem 001". Une fois les appareils connectés l'un à l'autre, il suffit de sélectionner l'option de menu principal ci-dessous qui permet de relier deux ordinateurs. Avec trois joueurs, vous devrez sélectionner ce joueur sur l'un des ordinateurs et deux joueurs sur l'autre. Par contre, pour avoir quatre joueurs, vous devrez sélectionner deux joueurs sur chaque ordinateur.



Vous avez des problèmes?

Si vous rencontrez des problèmes de cours de chargement de Lotus II, renvoyez votre exemplaire à votre fournisseur ou à Gremlin Graphics dont l'adresse figure sur l'emballage. Pour toutes questions techniques et le jeu, vous pouvez contacter le service de support Gremlin Graphics Helpline entre 2H et 4H (heure britannique), de lundi au vendredi, au numéro service 0742 753 423.

Notice de Droits Réservés

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tous droits réservés. Ce matériel et l'information contenue sur les disquettes sont protégés par les droits d'auteur détenus par Gremlin Graphics Limited. L'acheteur de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Il est formellement interdit de réactiver, de donner ou de vendre tout ce produit de ce matériel, ou les informations contenues sur les disquettes sans obtenir au préalable la permission de Gremlin Graphics Software Limited. Toute reproduction de quelque partie que ce soit de logiciel, sous quelque forme et pour quelque raison que ce soit constituerait une violation des droits d'auteur et constituerait la ou les personnes qui s'en sont rendues coupables passibles de sanctions légales à la discrétion de détenteur desdits droits d'auteur.



Istruzioni Di Caricamento

Commodore Amiga

1. Accendere il computer e il monitor
2. Collegare il joystick alla porta numero 2
3. Inserire il disco del gioco Lotus II e il drive di default. Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

Atari ST

1. Inserire il disco del gioco Lotus II nel drive di default
2. Collegare il joystick alla porta numero 1.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

Lotus Turbo Challenge II

Per noi della Gremlin Graphics Lotus Esprit Turbo Challenge è stato uno dei giochi che ha riscosso un enorme successo, ma da parte della critica che dei rivenditori, per cui, quando lo ha visto sul mercato, pensiamo, "Cosa potremmo fare per migliorarlo ulteriormente?" Eravamo sicuri di aver raggiunto la quasi perfezione, ma la gente che aveva comprato Lotus Esprit ci spense a fare ancora meglio. A soli pochi giorni dal rilascio, venimmo ricoperti da migliaia di lettere che dicevano "Il gioco è stupendo, ma cosa ce ne pensate o proponete...?"



Dell'introduzione di un modo di gioco a tutto schermo per un solo giocatore?

Dell'introduzione di un collegamento tra macchine per permettere il gioco sino a quattro giocatori?

Dell'aggiunta di più automobili?

Del traffico provocato se c'è un ostacolo?

Delle condizioni atmosferiche?

Della guida in città?

Della guida notturna?

Delle nebbie?

Spetta a voi ora scoprire le nuove modifiche.

Giocare A Lotus Turbo Challenge II

Una volta cominciato Turbo Challenge II, apparirà sullo schermo una sequenza introduttiva. Premete il pulsante Fire del vostro joystick per ometterla e passare allo schermo delle opzioni principali. Per apportare delle modifiche, toccate semplicemente il joystick sullo schermo. La casella rossa si aposterà e l'opzione circondata da essa diventerà l'opzione disponibile. La maggior parte delle opzioni vi offrono due possibilità di scelta per cui, se premete il pulsante Fire quando un'opzione viene evidenziata sullo schermo, potrete passare da una scelta all'altra.



Le opzioni disponibili sono:

Nome Del Primo Giocatore(1)

Se desiderate cambiare il nome evidenziate semplicemente questa

opzione e digitate il nuovo nome.

Password(2)

Per immettere una password, evidenziate questa opzione e digitate la password.

Secondo Giocatore - Nome(3)

Come per il primo giocatore.

Accelerazione Per Il Primo Giocatore(7)

Questa opzione vi permette di scegliere se lo scegliere se avrete il joystick o premere il pulsante Fire farà accelerare la vostra vettura. L'effetto che questa funzione ha sugli altri comandi è il seguente:

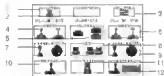
	Accel. - Avanti	Accel. - Lento Fire
Accelerazione	Avanti	Tasto Fire
Freno	Indietro	Indietro
Storno a sinistra	Sinistra	Sinistra
Storno a destra	Destra	Destra
Marcia superiore	Avanti + Fire	Avanti
Marcia inferiore	Indietro + Fire	Indietro

Altri tasti:

P10 - Pausa

Esc - Ritorno del gioco





Uno O Due Giocatori(5)

Scegliete il numero dei giocatori. La selezione di più di due giocatori per il collegamento di più macchine e la modalità di gioco ad un solo giocatore verranno spiegate in seguito.

Come Per Il Primo Giocatore (9)

Come per il primo giocatore

Cambio Manuale/automatico Delle Marce: Primo Giocatore(4)

Il primo giocatore sceglie il tipo di cambio

Collegamento Di Due Computeri(8)

Cambio Manuale/automatico Delle Marce: Secondo Giocatore(6)

Il secondo giocatore sceglie il tipo di cambio

Comandi Del Primo Giocatore(10)

Il primo giocatore usa solo il joystick



dell'America, e ad esso è stata assegnata una password che vi permetterà di iniziare da tale livello nelle corse future. Ciascun percorso presenta pericoli di varia natura, dal ghiaccio sul manto stradale a giganti esca massi che ostacolano il cammino. I circuiti, che determineranno il tipo di vettura da voi pilotata: una Lotus Esprit o una Lotus Elan, appaiono nel seguente ordine:

I Circuiti

Foresta: Cinque Punti Di Controllo

Una fitta foresta di alberi circonda questo circuito, sul quale troverete corsi d'acqua, alberi e tronchi. Se urterete contro un tronco, la vostra vettura compirà un salto spettacolare, che si rivelerà utile per superare o evitare altri pericoli.

Notte: Sette Punti Di Controllo

L'oscurità della notte rappresenta ora il vostro peggiore nemico, in quanto rende invisibile il tracciato oltre una certa distanza. Questo percorso presenta inoltre alcune lunghe gallerie, ma è in generale non senza un pittoresco pittoresco della corsa.

Nebbia: Otto Punti Di Controllo

Si tratta di uno dei circuiti più impegnativi, in quanto la vostra visibilità è seriamente compromessa dalla nebbia. A ciò si aggiungono strada tortuose, che rendono questa sessione estremamente difficile.



Neve: Sei Punti Di Controllo

Alberi e cespugli potrebbero nuovamente ostacolare la vostra guida in questa sezione. Se poi vi aggredisce la neve, le lamiere di ghiaccio ed uno sterzo estremamente leggero, capirete di trovarvi di fronte ad uno slida con le differenze

Deserto: Dieci Punti Di Controllo

Non si tratta sicuramente del circuito più facile su cui correre. Cercate di tenervi al centro della strada, dove la sabbia si accumula di meno e non penetra nella vostra vettura. Verso i bordi, ovviamente vi sarà più sabbia ed in alcuni punti, alcune sabbine si riveleranno pericolose

Città: Otto Punti Di Controllo

Questa circuito pre-esta due curve e spetta a voi decidere la quale delle due correre. Se vi spostate nella corsia di destra, vi sarà un minore volume di traffico diretto e alla vostra direzione, ma molte più macchine procederà in senso opposto. E' una decisione estremamente difficile da prendere! Inoltre, ogni incrocio incontrerete vari camme che attraverseranno la strada. Li potrete evitare, ma se riuscirete o passerete sotto vi aggiederete dei punti extra

Palude: Dieci Punti Di Controllo

Olio e acqua vi ostacoleranno il cammino, ma se questa circuito vi verrà offerto aiuto sotto forma di bonus di tempo, di colore verde, che riscontrerete strada facendo



Temporale: Sei Punti Di Controllo

Pioggia o roffiche, tuoni e fulmini vi faranno rallentare ma, occorrendo una volta, nello stadio finale della corsa vi verrà offerto aiuto. Potrete terbo di colore rosso, ottimale con appoco le raccoglierete, vi aiuteranno a recuperare velocità

La Corsa

Se scegliete il modo a tre giocatori, una volta comincio il gioco la prima sessione apparirà a tutto schermo. La disposizione dello schermo sarà la seguente:

La vostra velocità e se dicata e l'angolo superiore sinistro dello schermo di gioco. E sotto di essa appariranno i giri del motore e quindi la marcia. Nell'angolo superiore destro, verrà visualizzato il peteggio, il relativo se direttore di posizione se giocare con uno o più avversari, e quindi il tempo a vostra disposizione

Opzioni di gioco a due/tre/quattro giocatori

Se scegliete l'opzione di gioco a tre giocatori, sullo schermo, al di sotto del peteggio apparirà un'altra icona, indicante la posizione degli altri giocatori rispetto a voi. Osservate l'esempio qui sotto, che si riferisce al Primo giocatore se c'è partita a quattro. La barra verticale (e trale) rappresenta la posizione del Primo giocatore per cui, tutti i giocatori che si trovano alla sua destra hanno un vantaggio sul Primo giocatore, mentre coloro che





si trovano alla sinistra della barra sono ovviamente indietro nel gioco. Come viene qui indicata, il *Secondo giocatore*, a destra della barra centrale, supera di poco il *Primo giocatore*. Il *Terzo giocatore* è in testa alla corsa ed il *Quarto giocatore* è in ultima posizione. Nella modalità a più giocatori, se un giocatore termina un livello, tutti gli altri salteranno al livello successivo, indipendentemente dalle loro performance in quello precedente.

Collegare Due Computer

Con Lotus II è possibile collegare due computer, siano essi due Amiga o due ST. Ovviamente, ogni macchina avrà bisogno di una copia di Lotus II. Due giocatori possono ora giocare disponendo ciascuno di uno schermo completo. In alternativa, tre o addirittura quattro giocatori possono darsi battaglia al tempo stesso, con uno schermo suddiviso

Deverete acquistare un cavo da modem del tipo "null" per collegare le porte seriali dei due computer. Una volta effettuato il collegamento, ciò che vi resta da fare è selezionare l'opzione relativa indicata sul menu principale. Se desiderate giocare con tre giocatori, selezionate un giocatore su un computer e due sull'altro. Ovviamente, se desiderate giocare

in quattro, selezionate due giocatori su entrambe le macchine.

Eventuali Problemi?

Se riscontrate dei problemi nel caricare Lotus II, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dallo 14 alle 16 ore (ore italiane) lunedì venerdì, allo 0742 753 423.

Avviso Di Copyright

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. È proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte del manuale o delle informazioni su disco senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e l'utente personale in questione sarà tenuto soggetto a responsabilità civili e alla decurtazione del proprietario dei copyright.

Laden Des Programms

Commodore Amiga

1. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 2 an.
3. Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Atari ST

1. Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Lotus Turbo Challenge II

Lotus Sprint Turbo Challenge war für uns von Gremán Graphica das bisher erfolgreichste Programm. Es fand sowohl kritischen als auch wirtschaftlichen Zuspruch. Als wir dies erkannten haben wir uns natürlich gefragt, was man den da noch besser machen konnte? Wir glaubten nicht, daß es da noch was zu ergänzen gäbe. Die Leute aber, die das Programm gekauft hatten, sagten uns etwas anderes. Innerhalb von Tagen nach Erscheinen des Programms erhielten wir bündelweise Post. Man schrieb uns "Sagenhaftes

Programm, aber wenn "

Was also, wenn wir ein Vollbildmodus für einen Spieler hätten?

Was also, wenn wir eine Verbindung Rechner zu Rechner hatten,

damit vier Spieler gegeneinander antreten können?

Was also, wenn wir mehr Autos hatten? Gegenverkehr?

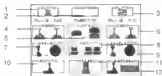
Wetterbe-dingungen? Stadtverkehr? Nachtfahrten? Nebel?

Nun denn, finden Sie's heraus.

So Spielen Sie Lotus Turbo Challenge II

Nachdem Sie Turbo Challenge II geladen haben, läuft eine Einführungssequenz ab. Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, wenn Sie diese überspringen wollen. Als nächstes sehen Sie das Optionen Hauptmenu. Um Änderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Joystick. Das rote Kartchen wird dadurch durch das Menü bewegt. Der Menüpunkt, der dann rot einrahmt ist, ist die gerade verfügbare Option. Für die meisten Optionen gibt es zwei Alternativen. Durch drücken des Feuerknopfs schalten Sie zwischen diesen um.





Folgende Optionen stehen zu Verfügung

Spieler Eins - Name (1)

Wenn Sie hier ändern wollen, markieren Sie die Option und tippen den neuen Namen ein

Passwort(2)

Um ein Passwort einzugeben markieren Sie diese Option und tippen das neue Passwort ein

Spieler Zwei - Name (3)

Wie für Spieler Eins

Beschleunigung Für Spieler Eins(7)

Hiermit können Sie festlegen, ob Ihr Auto durch drücken des Steuerknappels nach vorne oder durch drücken des Feuerknopfs beschleunigt wird. Die Fahrzeugsteuerung ist dann wie folgt:

	Steuerknuppel	Feuerknopf
Beschleunigen	Nach vorne drücken	Feuerknopf drücken
Bremsen	Nach hinten ziehen	Nach hinten ziehen
Nach links lenken	Nach links drücken	Nach links drücken
Nach rechts lenken	Nach rechts drücken	Nach rechts drücken
Hochschalten	Nach vorne drücken + Feuerknopf drücken	Nach vorne drücken
Rutschschalter	Nach hinten ziehen + Feuerknopf drücken	Nach hinten ziehen

Andere Tastaturbefehle

F10 Pause Esc Spiel erneut starten

Ein Oder Zwei Spieler(5)

Geben Sie die Anzahl der Spieler ein. Die Optionen für mehr als zwei Spieler bei Netzwerkverbindung und Vollbild Rennen für wird weiter unten erklärt

Beschleunigung Für Spieler Zwei(8)

Wie für Spieler Eins

Handschaltung/Automatik: Spieler Eins(4)

Spieler Eins wählt Getriebeart

Verbindung Zwei Computer(6)

Handschaltung/Automatik: Spieler Zwei(9)

Spieler Zwei wählt Getriebeart

Steuerung Spieler Eins(10)

Joystick ist nur für den Spieler Eins verfügbar, nicht für andere Mitspieler

Spiel Starten(11)

Mit dieser Option starten Sie das Rennen durch drücken des Feuerknopfs. Alle zuvor eingestellten Optionen sind aktiv.

Steuerung Spieler Zwei(12)

Spieler Zwei kann sein Fahrzeug entweder mit Joystick an Port 2 oder über die Tastatur steuern. Wird Tastatur gewählt, gelten folgende Tastaturbefehle:

Steuerknüppel nach vorne	L
Steuerknüppel nach hinten	.
Links	Z
Rechts	X
Feuerknopf	Leertaste

Rennphasen Und Checkpoints

Das Rennen läuft über insgesamt Phasen (Stages) in denen es jeweils zwischen sechs bis zehn Checkpoints je nach Stage gibt. Der Spieler muß innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Checkpoint erreichen, um das Rennen fortsetzen zu können. Ziel ist, in jeder Phase den letzten Checkpoint vor den anderen Mitspielern innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Jede Phase findet in einem anderen Teil Amerikas statt. Für

jede gibt es ein Passwort, mit dem man dann später das Rennen in dieser Stage beginnen kann. In jeder gibt es bestimmte Hindernisse und Gefahren, von Eisglätte bis reinge Felsbrechen. Die Phasen, durch die auch festgelegt wird, ob Sie einen Lotus Esprit oder einen Lotus Elan fahren, haben folgende Reihenfolge.

Phasen/Stages

Wald: Fünf Checkpoints

Das Rennen geht durch dichte Wälder. Sie haben mit Sturzbächen, Holzstämmen und umgestürzten Bäumen auf der Strecke zu rechnen.

Fährt man jedoch mit dem Auto gegen einen Holzstamm, macht dieses einen riesigen Satz. Mit diesem Trick können andere Fahrzeuge überholt oder Hindernisse übersprungen werden.

Nachtfahrt: Sieben Checkpoints

Dunkelheit ist hier das größte Hindernis, da Sie die Strecke nur ein kurzes Stück einsehen können. Auf der Strecke sind auch einige lange Tunnel. Ansonsten ist diese Rennphase relativ schnell.

Nebel: Acht Checkpoints

Einzugartig - eine der schwierigsten Rennphasen. Die Sicht wird durch Nebel stark behindert. Schlechte Sichtverhältnisse und kurvenreiche Strecken machen diesen Rennabschnitt sehr schwierig.

Schnee: Sechs Checkpoints

Bäume und Büsche machen diese Strecke schwierig. Dazu Schneestreiben, Eisfelder und bitterweiches Lenken. Sie können sich ansmaßen, was Ihnen hier abverlangt wird.

Wüste: Zehn Checkpoints

Nicht gerade eine leichte Rennpiste. Sie müssen versuchen in der Mitte der Fahrbahn zu bleiben, weil da weniger Sand liegt, der für technische Schwergkeiten sorgen kann. Zum Fahrbahnrand hin liegt mehr Sand und an einigen Stellen erhöhen kleine Sandverwehungen die Gefahr.

Stadttrennen: Acht Checkpoints

Auf dieser Rennstrecke gibt es zwei Spuren. Das Risiko liegt bei Ihnen – auf der Gegenseite können Sie gut an allen Autos vorbeifahren, haben aber Gegenverkehr. Ganz schön schwierig! Auf Kreuzungen müssen Sie 1 KW Querverkehr rechnen. Demen können sie ausweichen – oder draus durchfahren – gibt Zusatzpunkte.

Marschland: Zehn Checkpoints

Al und Wasser machen Probleme. In dieser Rennphase bekommen Sie Hilfe durch grüne Zeitbonuspunkte – die Sie an der Strecke finden und mitnehmen können.

Sturm: Sechs Checkpoints

Der Himmel öffnet seine Schlenken, Blitz und Donner verringern das Tempo. Aber gemacht, massztliche Hilfe wird geboten. Rote Turbos können an Bord genommen werden.

Das gibt extra Beschleunigung.

Auf die Strecke gehen

Wenn Sie die Option für einen Spieler gewählt haben, sehen Sie, nachdem die erste Strecke geladen ist, auf dem Vollbildschirm eine Streckenübersicht. Der Bildschirmansatz ist wie folgt:

Geschwindigkeitsanzeige links oben auf dem Bildschirm, Timerschieber direkt darunter, darunter Anzeige der Schrittlänge. Rechts oben wird Ihr Punkte-stand angezeigt. Ihre Wertung wird in Relation zu den anderen Rennteilnehmern, bei entsprechender eingestellter Option, darunter angezeigt. Die Ihnen zu Verfügung stehende Restzeit sehen Sie darunter angezeigt.

Optionen Zwei/Drei/Vier Rennteilnehmer

Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird unter Ihrem Punktestand eine weitere Anzeige sichtbar. In dieser sehen Sie die Position der anderen Rennteilnehmer in Relation zu Ihrer. In unserem hier abgebildeten Beispiel sehen Sie Spieler eins in einem Rennen mit vier Teilnehmern. Der senkrechte Balken in der Mitte zeigt den Punktestand von

Spieler Eins. Jeder angesteuerte Spieler rechts davon liegt in der Wertung vor Spieler Eins und jeder angesteuerte Spieler links davon liegt in der Wertung hinter ihm. Dieses Beispiel zeigt, daß Spieler Zwei vor dem Balken in der Mitte nur kurz vor Spieler Eins liegt. Spieler Drei führt und Spieler Vier ist in letzter Position. In Modus für zwei/drei/vier Renneteilnehmer beginnen alle Teilnehmer des Rennens mit der nächsten Rennphase, gleichgültig welchen Stand sie in dieser erreicht haben, wenn einer von ihnen diese Phase erfolgreich abgeschlossen hat.

Zwei Computer verbunden

In Lotus II ist es möglich zwei Computer miteinander zu verbinden. Zwei Amigas oder zwei STs. Dadurch werden weitere Optionen geboten. Natürlich wird dann für jeden Rechner eine Kopie von Lotus II benötigt. Jetzt können zwei Spieler gegeneinander im Rennen antreten, wobei beide einen Vollbildschirm vor sich haben. Alternativ können drei oder vier Spieler gleichzeitig das Rennen fahren. Dann ist der Bildschirm allerdings notierteilt.

Für die Rechnerverbindung benötigen Sie ein Nullmodemkabel. Sind dann die beiden Rechner über die serielle Schnittstelle miteinander verbunden, müssen Sie nur noch die Option "Rechnerverbindung" im Hauptmenü anklicken und "Zwei Spieler" auf jedem Rechner und los geht's.

Probleme?

Sollte es beim Laden von Lotus II zu Problemen kommen, so

geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14.00 und 16.00 h englischer Zeit, Montag bis Freitag, die Gremlin Graphics Helpline anrufen. Telefon 0742 753423.

Urheberrechte

Copyright 1991 durch Gremlin Graphics Software Limited
Copyright 1991 durch Magnetic Fields Software Limited
Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf dem

ORDER FORM

To order your rail modem cable direct from Gremlin Graphics simply fill in this form, and send it together with a cheque or Postal Order for £9.99 payable to Gremlin Graphics, to the following address:

Gremlin Graphics Modem Offer, Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4FN

What computer do you own? _____
Is it 1 meg or half meg memory? _____
Do you own a Nintendo System? If so, which? _____
Do you own a Sega System? If so, which? _____

Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als Ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen kopieren, nutzen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

Please use block capitals for this section

Name

Address

Post Code



Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House 3-4 Carver Street Sheffield, S1 4PS.
Telephone (0742) 763423